Niveau(x) d'enseignement : 1 Numéro EDUQ : 9070181
Centre d'intérêt : 640

Guide d'évaluation des didacticiels / coordination, Pierre-Yves Maurice ; Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques ; Direction des ressources didactiques. -- Québec : Ministère de l'éducation, 1990.
iv, 46 p. ; 28 cm.

En tête du titre : Banque québécoise. Code : 9091-0533 ; 16-4351-01
Bibliogr. : p. 43-46.

ISBN 2-550-15232-8

Vedette(s)-secondaire(s) : Maurice, Pierre-Yves, éd. • Québec (Province) Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques • Québec (Province) Direction des ressources didactiques

---

Descripteur(s) : Evaluation de logiciels • Didacticiel • Guide

Identificateur(s) de nom : Banque québécoise des logiciels éducatifs évalués

---

Ce guide vise à faciliter et à normaliser l'évaluation des didacticiels afin de permettre aux enseignants et administrateurs scolaires de choisir de façon éclairée les logiciels qu'ils utiliseront ou feront utiliser dans les classes de leur commission scolaire. On y trouve les informations nécessaires pour remplir un bordereau qui deviendra l'instrument de jugement de l'évaluateur. Les évaluations sont destinées à être intégrées à la "Banque québécoise des logiciels éducatifs évalués" afin de les rendre facilement accessibles à toutes les personnes intéressées.

Type de document :

BANQUE QUÉBÉCOISE

Guide d'évaluation des

DIDACTICIELS

Québec

90-70181

Conception

Jacques R. Gingras
Jean Loiselle

Collaboration

Janine Gomel
François-Paul Huneault

Composition

Monick Morana

Coordination

Pierre-Yves Maurice

Direction générale de l'évaluation et des ressources didactiques

Direction des ressources didactiques

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
1990

9091-0533

Dépôt légal : deuxième trimestre 1990

Bibliothèque nationale du Québec

Bibliothèque nationale du Canada

ISBN 2-550-15232-8
Code : 16-4351-01

BANQUE QUÉBÉCOISE

Guide d'évaluation des

DIDACTICIELS

Québec
Avril 1990

AVANT-PROPOS

Le Programme d'évaluation de logiciels éducatifs a cours au ministère de l'Éducation du Québec depuis 1985-86. Il a pour but de fournir aux éducateurs une information détaillée sur la qualité des logiciels utilisables dans les réseaux scolaires québécois, tout en offrant aux éditeurs une voie pour faire connaître leurs meilleurs produits.

Ce programme d'évaluation permet de créer une banque de données informatisée, la Banque québécoise, source de divers produits d'information tels le Catalogue des logiciels éducatifs évalués et les Catalogues du Conseil des ministres de l'Éducation du Canada. Cette banque informatisée peut aussi être consultée par les éducateurs grâce aux liens télématiques établis avec la société SDM inc.

La collection des guides d'évaluation de logiciels est un ensemble d'outils qui permet aux évaluateurs, à travers le prisme des critères qui y sont proposés, d'analyser les logiciels qu'on leur confie et de rédiger des notices qui livrent aux éducateurs des informations signifiantes sur la qualité des logiciels.

Ces guides sont, à ce jour, au nombre de huit :

- Guide d'évaluation des didacticiels
- Guide d'évaluation des logiciels-outils
- Guide d'évaluation d'un logiciel de traitement de texte
- Guide d'évaluation d'un logiciel de gestion de base de données
- Guide d'évaluation d'un tableur
- Guide d'évaluation d'un logiciel de graphisme
- Guide d'évaluation d'un logiciel de télécommunication
- Guide d'évaluation d'un logiciel de gestion pédagogique

Les personnes qui ont réalisé ces guides ont relevé, au fil des mois, des défis importants. Le domaine du logiciel évolue rapidement. Aussi, devaient-ils définir les critères régissant la qualité des logiciels utilisés dans le domaine de l'éducation à ce jour, mais également veiller à ce que ces critères soient toujours pertinents dans un proche avenir. Le matériel livré démontre qu'ils ont su s'adapter.

Pierre-Yves Maurice
Coordonnateur adjoint de
la micro-informatique

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 1

LE GUIDE D'ÉVALUATION 5

PARTIE 1 : IDENTIFICATION DE L'ÉVALUATEUR 9

00.1 Numéro d'ordre 9
00.2 Date de réception 9
00.3 Message(s) 9
00.4 Nom de l'organisme d'évaluation 9
00.5 Nom de l'évaluateur 9
00.6 Date de l'évaluation 9

PARTIE 2 : DESCRIPTION DU DIDACTICIEL 11

01.0 Titre du didacticiel 11
02.0 Collection 11
03.0 Auteur(s) 11
04.0 Publication 11
05.0 Numéro de la version 12
06.0 ISBN 12
07.0 Origine de la production 12
08.0 Aspect linguistique 12
09.0 Type(s) de didacticiel 12
10.0 Usager(s) potentiel(s) 13
10.1 Groupe(s) d'âge 13
11.0 Usagers particuliers 14
12.0 Programme(s) d'études 14
13.0 Composantes et prix 16
14.0 Variante(s) de prix 18
15.0 Modalités de licence 18
16.0 Micro-ordinateur(s) 18
17.0 Matériel nécessaire 18
18.0 Commentaires 19
19.0 Éditeur 19
20.0 Distributeur 19
21.0 Description sommaire du didacticiel évalué 19

PARTIE 3 : ÉVALUATION DU DIDACTICIEL 21

22.0 Objectifs 22
Explicitation 22
Sériation 23
23.0 Contenu 23
Pertinence 23
Précision et exactitude 23
Profondeur et ampleur 23
Cohérence 24
Impartialité 24
Qualité de la langue 24
23.1 Contenu (cote) 25
24.0 Pédagogie 25
Démarche 25
Interactivité 25

Renforcement
Rétroaction 26
Qualité de l'évaluation 26
Pertinence du médium 26
24.1 Pédagogie (cote) 27
25.0 Programmes d'études 27
Conformité des objectifs 27
Conformité du contenu 27
Conformité de la démarche 27
25.1 Programmes d'études (cote) 27
26.0 Facture 28
Convivialité 28
Performance 28
Contrôle 29
Polyvalence 29
Fiabilité 30
Qualités esthétiques 30
26.1 Facture (cote) 30
27.0 Adaptation à la pratique pédagogique 31
Adaptabilité 31
Qualité de la gestion pédagogique 32
Justification des activités de prolongement 32
Justification du mode relationnel 32
Complémentarité de la documentation d'accompagnement 32
27.1 Adaptation à la pratique pédagogique (cote) 33
28.0 Synthèse de l'évaluation 33
28.1 Synthèse de l'évaluation (cote) 33

LE BORDEREAU DE COLLECTE DE DONNÉES 33

BIBLIOGRAPHIE 35

43

INTRODUCTION

Évaluer un didacticiel, c'est porter un jugement qualitatif sur divers aspects de ce logiciel dans le but de permettre aux pédagogues, enseignants et conseillers pédagogiques principalement, de choisir de façon éclairée les logiciels qu'ils utiliseront ou feront utiliser dans les classes de leur commission scolaire.

Dans le cadre de la Banque québécoise des logiciels éducatifs, les résultats des évaluations ne serviront pas à approuver ou à recommander, un logiciel ou un autre. Tout au plus, visent-ils à aider à la prise de décision lors d'une opération d'acquisition de logiciels dans un milieu scolaire donné.

Toute opération d'évaluation de didacticiels comporte un certain nombre de difficultés. Parmi celles-ci se trouve l'uniformité des évaluations. Les didacticiels qui doivent être versés dans la Banque québécoise ne sont pas tous évalués par la même personne. Ce serait d'ailleurs impensable qu'il en soit ainsi. Aussi, parce que plusieurs évaluateurs doivent intervenir et parce qu'il faut offrir aux pédagogues des évaluations qui auront été faites selon des standards et des critères uniformes, il fallait permettre à ces évaluateurs de travailler avec un outil adéquat.

Cet instrument c'est le GUIDE D'ÉVALUATION DES DIDACTICIELS. Il s'agit d'un ensemble qui contient trois éléments: le guide d'évaluation, le bordereau de collecte de données et le bordereau électronique.

LE GUIDE D'ÉVALUATION

Comme le GUIDE D'ÉVALUATION sert à fournir à l'évaluateur tous les renseignements utiles sur les divers items du Bordereau, il est aussi divisé en trois parties.

Pour les sections IDENTIFICATION et DESCRIPTION du Guide d'évaluation et du Bordereau de collecte de données, le Guide d'évaluation décrit de façon détaillée le type d'informations à fournir pour remplir chacun des items de ces deux sections du Bordereau. Pour bien comprendre le travail à effectuer, l'évaluateur peut aussi examiner le Bordereau de collecte de données qui se trouve à la fin du guide.

La partie la plus importante du travail de l'évaluateur consiste à remplir la section ÉVALUATION du Bordereau en se servant des informations fournies dans le GUIDE D'ÉVALUATION.

Les didacticiels, quel que soit leur type, ont de nombreuses caractéristiques communes. Le Guide d'évaluation propose donc, dans la section ÉVALUATION, sept CRITÈRES comprenant une série de SOUS-CRITÈRES. Mais comme cet ensemble de critères et de sous-critères seul ne fournit pas toute l'information utile, une série d'indicateurs ou de questions viennent préciser le sens d'un sous-critère particulier et, par conséquent, celui du critère général.

LE BORDEREAU DE COLLECTE DE DONNÉES

Le BORDEREAU DE COLLECTE DE DONNÉES est une partie importante du guide. En effet, le Bordereau rempli par l'évaluateur contient toutes les appréciations et les informations nécessaires pour juger de la qualité du didacticiel évalué. Ce bordereau comprend trois sections distinctes qui permettent respectivement:

- d'IDENTIFIER l'évaluateur;
- de DÉCRIRE le didacticiel;
- de faire l'ÉVALUATION proprement dite.

L'évaluateur consigne les informations et les appréciations [illegible] sections. De plus, pour chacun des champs, afin de faciliter le travail, un [illegible] permet de trouver toutes les informations pertinentes.

À titre d'exemple, on trouvera, au Tableau 1, un extrait du Bordereau de collecte de données. La colonne du CHAMP comprend le numéro et le titre de ce champ. La colonne des DONNÉES est remplie par l'évaluateur.

Tableau 1

PARTIE 2
DESCRIPTION DU DIDACTICIEL

CHAMP		DONNÉES
NO	NOM	
01.0	Titre du didacticiel *Voir guide, page 11*	*Titre du didacticiel tel qu'il est indiqué sur l'emballage*
02.0	Collection *Voir guide, page 11*	*Nom de la collection, le cas échéant*

Pour mieux comprendre l'importance de ce bordereau, il faut savoir que les évaluations sont intégrées à la BANQUE QUÉBÉCOISE DES LOGICIELS ÉDUCATIFS ÉVALUÉS, afin de les rendre facilement accessibles à toutes les personnes intéressées. L'espace d'emmagasinage disponible dans cette banque de données, nécessairement restreint, et le besoin de disposer de textes d'évaluation courts et faciles à consulter, font en sorte que le Bordereau doit respecter des contraintes impératives en terme de longueur. Dans ce sens, l'évaluateur devra le plus souvent limiter ses textes d'évaluation, dans les champs concernés, à un maximum de 400 caractères.

LE BORDEREAU ÉLECTRONIQUE

Le Bordereau électronique, contenu sur une disquette, est un outil supplémentaire mis à la disposition des évaluateurs. Il est lui aussi, divisé en trois parties. Il est construit de telle façon que vous pouvez l'utiliser pour compiler toutes les données d'évaluation d'un logiciel. Pour cela, vous n'avez qu'à suivre les instructions présentées à l'écran et répondre aux questions. Là aussi, afin de vous faciliter le travail, un renvoi au Guide d'évaluation vous permettra de trouver toutes les informations pertinentes.

ÉTAPES DE LA DÉMARCHE D'ÉVALUATION PROPOSÉE

1. Prendre connaissance des outils de travail

La lecture du Guide d'évaluation et l'exploration du Bordereau vous permettront de mieux saisir le concept d'évaluation de didacticiels de la BANQUE QUÉBÉCOISE et vous éviteront de recommencer le travail.

2. Vérifier si le didacticiel comprend toutes les composantes prévues

Cette étape est importante. Elle vous évitera de travailler inutilement. En effet, s'il manquait une composante au didacticiel et que vous vous en rendiez compte au cours du travail, vous seriez obligé de cesser vos activités et de voir à ce que cette composante vous soit acheminée. De plus, cette vérification vous sera utile lorsque vous ferez la description du didacticiel.

3. Faire l'essai du didacticiel

En réalisant cette étape AVANT de passer à la description et à la rédaction des commentaires d'évaluation du didacticiel, vous serez à même de connaître le fonctionnement du produit. Au cours de cette première exploration, vous trouverez aussi des informations qui pourront vous être utiles ultérieurement.

4. Évaluer le didacticiel

Pour évaluer le didacticiel, vous avez à remplir les sections IDENTIFICATION, DESCRIPTION et ÉVALUATION du Bordereau en vous référant aussi souvent que nécessaire au GUIDE D'ÉVALUATION.

Il est possible que certaines informations à inscrire au Bordereau soient difficiles à trouver. N'hésitez pas à effectuer les démarches nécessaires pour les trouver, par exemple, auprès de personnes-ressources.

Enfin, n'oubliez pas qu'un didacticiel comprend normalement des disquettes et une documentation d'accompagnement. C'EST CET ENSEMBLE QUI DOIT ÊTRE ÉVALUÉ.

Le présent GUIDE contient toutes les explications techniques et les définitions de critères qui vous seront utiles pour remplir le Bordereau. Dans les pages qui suivent, vous trouverez le GUIDE D'ÉVALUATION et le BORDEREAU DE COLLECTE DE DONNÉES.

LE GUIDE D'ÉVALUATION

LE GUIDE D'ÉVALUATION

Le Guide d'évaluation destiné à l'évaluateur a la même structure générale que le Bordereau de collecte de données. Il contient des informations sur les items qui composent les sections IDENTIFICATION, DESCRIPTION et ÉVALUATION du Bordereau.

Les informations contenues dans le Guide d'évaluation sont classées en fonction du numéro correspondant sur le Bordereau de façon à faciliter le repérage et l'inscription des informations. Le Tableau 2 montre la relation étroite existant entre la structure du Bordereau de collecte de données et celle du Guide d'évaluation.

Tableau 2

BORDEREAU DE COLLECTE DE DONNÉES

PARTIE 2
DESCRIPTION DU DIDACTICIEL

CHAMP		DONNÉES
NO	NOM	
01.0	**Titre du didacticiel** *Voir guide, page 11*	*Titre du didacticiel tel qu'il est indiqué sur l'emballage*
02.0	**Collection** *Voir guide, page 11*	*Nom de la collection, le cas échéant*

LE GUIDE D'ÉVALUATION

PARTIE 2: DESCRIPTION DU DIDACTICIEL

01.0 Titre du didacticiel

Inscrivez le titre du didacticiel tel qu'il paraît sur l'emballage, sur la disquette ou sur la documentation d'accompagnement. S'il existe un sous-titre, inscrivez-le également, après le titre, en prenant soin de le détacher clairement du titre à l'aide d'un tiret.

02.0 Collection

Inscrivez, le cas échéant, le nom de la collection. Si le didacticiel évalué fait partie d'une collection, ce nom se trouvera près du titre du didacticiel et portera souvent la mention COLLECTION ou SÉRIE.

Abordons maintenant la description détaillée de chacun des items des sections IDENTIFICATION, DESCRIPTION et ÉVALUATION du Bordereau de collecte de données.

PARTIE 1: !DENTIFICATION DE L'ÉVALUATEUR

00.1 Numéro d'ordre

00.2 Date de réception au MEQ

00.3 Message(s)

Les trois premiers champs du Bordereau (00.1, 00.2 et 00.3) sont réservés à l'usage exclusif du ministère de l'Éducation du Québec.

N'INSCRIVEZ RIEN DANS CES ESPACES.

00.4 Nom de l'organisme d'évaluation

Inscrivez le nom de l'organisme où se déroule l'évaluation du didacticiel.

00.5 Nom de l'évaluateur

Inscrivez votre nom (ou celui de la personne qui a évalué le didacticiel). Si l'évaluation a été faite en équipe, inscrivez les noms des membres en les plaçant dans l'ordre alphabétique.

EXEMPLE	Beauchamp, Claude; Tremblay, France

00.6 Date de l'évaluation

Inscrivez la date à laquelle l'évaluation du didacticiel a été faite. Utilisez des chiffres présentés sous la forme: année-mois-jour.

EXEMPLE	89-03-12

PARTIE 2: DESCRIPTION DU DIDACTICIEL

01.0 Titre du didacticiel

Inscrivez le titre du didacticiel tel qu'il paraît sur l'emballage, sur la disquette ou sur la documentation d'accompagnement. S'il existe un sous-titre, inscrivez-le également, après le titre, en prenant soin de le détacher clairement du titre à l'aide d'un tiret.

02.0 Collection

Inscrivez, le cas échéant, le nom de la collection. Si le didacticiel évalué fait partie d'une collection, ce nom se trouvera près du titre du didacticiel et portera souvent la mention COLLECTION ou SÉRIE.

03.0 Auteur(s)

L'auteur d'un didacticiel peut être une personne, un groupe de personnes ou un organisme.

Le nom de l'auteur se trouve dans les premières pages de la documentation d'accompagnement ou sur l'écran de départ du didacticiel. Il est souvent précédé par l'appellation AUTEUR ou CONCEPTEUR. Inscrivez ce seul nom. N'inscrivez pas les noms des programmeurs, des scénaristes ou des autres personnes ayant participé à la réalisation du logiciel.

S'il s'agit d'une ou de plusieurs personnes, inscrivez le nom ou tous les noms sur la ligne intitulée: PERSONNE(S) en écrivant d'abord le nom en lettres majuscules suivi d'une virgule, puis le prénom en lettres minuscules.

EXEMPLE	PLOUFFE, Daniel

Si l'auteur est un organisme ou une collectivité, inscrivez son nom sur la ligne intitulée: COLLECTIVITÉ, ORGANISME.

04.0 Publication

Vous devez inscrire les informations relatives à la publication du logiciel, c'est-à-dire la ville de publication, le nom de l'éditeur et l'année de publication. Ces renseignements se trouvent généralement près du copyright du logiciel, sur l'écran de départ ou dans les premières pages de la documentation d'accompagnement.

Si le logiciel que vous évaluez a été traduit ou adapté, vous devez inscrire les informations qui se rapportent à la version que vous avez en main. Dans ces cas, vous pouvez trouver plus d'un copyright. Le copyright le plus récent est celui qui contient les informations que vous devez utiliser.

La ville de publication est la ville de l'éditeur. L'année de publication est celle qui paraît au copyright du didacticiel. Le nom de l'éditeur est celui qui paraît aussi au copyright.

Pour inscrire ces informations, prenez comme modèle l'exemple suivant:

EXEMPLE	Montréal, CRAPO, 1988

Si vous utilisez le **Bordereau électronique**, suivez les consignes présentées à l'écran.

05.0 Numéro de la version

Un didacticiel peut être diffusé en plusieurs versions à mesure que des corrections ou des ajouts y sont apportés. Le numéro de la version est indiqué sur l'écran de départ, au début des fichiers d'aide, sur l'emballage du didacticiel ou dans les premières pages de la documentation d'accompagnement.

06.0 ISBN

L'ISBN paraît habituellement sur la page de la documentation d'accompagnement où se trouvent le copyright, l'année d'édition, le nom de l'éditeur et le dépôt légal.

07.0 Origine de la production

Inscrivez le nom du pays d'origine du didacticiel.

Certaines productions peuvent être des adaptations ou des traductions. Dans ces cas, inscrivez le nom du pays où la production originale a été réalisée. Cette information se trouvera au premier copyright du didacticiel.

08.0 Aspect linguistique

Il s'agit, ici, d'indiquer la langue qui est utilisée à l'écran et dans la documentation d'accompagnement. Pointez (√), sur le bordereau, le choix de langue approprié (français ou anglais). S'il s'agit d'une autre langue, spécifiez-le.

Dans le cas des logiciels qui touchent à l'enseignement d'une langue seconde, il peut paraître difficile de compléter ce champ. Indiquez alors la langue qui est **majoritairement** en usage à l'écran et dans la documentation d'accompagnement.

09.0 Type(s) de didacticiel

En choisissant dans la liste ci-après, inscrivez le numéro et le nom du type de didacticiel que vous évaluez. Un didacticiel peut être identifié à plusieurs types. Si c'est le cas, indiquez tous les types correspondants en inscrivant d'abord le type dominant.

EXEMPLES	03 Exerciseur 03 Exerciseur ; 05 Jeu éducatif

Si vous utilisez le **Bordereau électronique**, inscrivez seulement le numéro correspondant au type de didacticiel.

EXEMPLES	03 03 05

Tableau 3

TYPES DE DIDACTICIEL	
01	Aide à la production du plan d'un récit
02	Banque de données dédiée
03	Démonstrateur
04	Exerciseur
05	Jeu éducatif
06	Livriciel
07	Logiciel de résolution de problèmes
08	Simulation
09	Tutoriel
10	Tutoriel intelligent (EIAO)
11	Autre (précisez)

10.0 Usager(s) potentiel(s)

Les usagers potentiels devraient être identifiés dans la documentation d'accompagnement. Si ce n'est pas le cas, vous pourriez l'inférer en comparant les objectifs et le contenu du logiciel avec les objectifs et le contenu des programmes d'études correspondants.

Pour inscrire les informations sur le bordereau, vous devrez pointer (√) le ou les cercles appropriés.

Si vous utilisez le **bordereau électronique**, inscrivez seulement le numéro correspondant aux usagers auxquels est destiné le logiciel en vous référant au Tableau 4.

EXEMPLE 05

10.1 Groupe(s) d'âge

Considérant les catégories d'usagers potentiels indiquées à l'item précédent et la liste ci-après, indiquez votre ou vos choix en encerclant les âges correspondants sur le Bordereau de collecte de données.

Tableau 4

USAGERS POTENTIELS		ÂGE
01	Éducation préscolaire	4-5 ans
02	Primaire 1er cycle	6-8 ans
03	Primaire 2e cycle	9-11 ans
04	Secondaire 1er cycle	12-13 ans
05	Secondaire 2e cycle	14-16 ans
06	Secondaire professionnel	16-18 ans
07	Adultes	18 ans et plus
08	Tous	

11.0 Usagers particuliers

Un didacticiel peut être particulièrement utile à des élèves ayant des difficultés d'adaptation ou d'apprentissage. Si cela vous paraît être le cas, établissez une liste des catégories d'usagers particuliers potentiels en vous servant du tableau 5 ci-après. Indiquez sur le Bordereau le numéro et le nom de ces catégories d'usagers.

EXEMPLE	04 Handicaps de la parole

Si vous utilisez le **Bordereau électronique**, inscrivez seulement le numéro d'identification correspondant à la catégorie d'usagers particuliers.

EXEMPLE	04

Tableau 5

USAGERS PARTICULIERS	
01	Handicaps mentaux
02	Troubles d'apprentissage
03	Troubles socio-affectifs
04	Handicaps de la parole
05	Handicaps visuels
06	Handicaps auditifs
07	Handicaps physiques
08	Handicaps multiples
09	Autisme
10	Rééducation

12.0 Programme(s) d'études

En vous référant au tableau 6 ci-après, inscrivez les noms des programmes d'études en indiquant, en premier, le programme le plus immédiatement touché. Sur le Bordereau, inscrivez le nom et le numéro du ou des programmes.

EXEMPLE	(38) Français, langue maternelle, primaire; (60) Sciences humaines

Si vous utilisez le **Bordereau électronique**, inscrivez seulement le numéro des programmes d'études concernés.

EXEMPLE	38 60

Si le didacticiel peut être utilisé dans tous les programmes d'études, inscrivez: (64 Tous les programmes)

Tableau 6

PROGRAMMES D'ÉTUDES	
01	Agent de bureau
02	Agro-technique
03	Alimentation
04	Anglais, langue maternelle, primaire
05	Anglais, langue maternelle, secondaire

06	Anglais langue seconde, primaire
07	Anglais, langue seconde, secondaire
08	Art: danse au primaire
09	Art: danse au secondaire
10	Art dramatique au primaire
11	Art dramatique au secondaire
12	Art: musique au primaire
13	Art: musique au secondaire
14	Arts appliqués
15	Arts plastiques au primaire
16	Arts plastiques au secondaire
17	Biologie générale
18	Biologie humaine
19	Chimie I
20	Commerce et secrétariat
21	Couture et habillement
22	Dessin technique
23	Écologie
24	Économie familiale
25	Éducation au choix de carrière
26	Éducation économique
27	Éducation physique au primaire
28	Éducation physique au secondaire
29	Électromécanique
30	Électrotechnique
31	Enseignement religieux anglo-catholique
32	Enseignement religieux catholique, primaire
33	Enseignement religieux catholique, secondaire
34	Équipement motorisé
35	Foresterie
36	Formation personnelle et sociale, primaire
37	Formation personnelle et sociale, secondaire
38	Français, langue maternelle, primaire
39	Français, langue maternelle, secondaire
40	Français, langue seconde, primaire
41	Français, langue seconde, secondaire
42	Géographie du Québec et du Canada
43	Géographie générale
44	Histoire du Canada et du Québec
45	Histoire générale
46	Hydrothermie
47	Imprimerie
48	Initiation à la technologie
49	Introduction à la science informatique
50	Mathématique au primaire
51	Mathématique au secondaire
52	Mécanique
53	Meuble et construction
54	Pêches

55	Physique
56	Éducation préscolaire
57	Protection et service de l'habitat
58	Robotique
59	Sciences de la nature
60	Sciences humaines
61	Sciences physiques
62	Services de la santé
63	Soins esthétiques
64	Tous les programmes

13.0 Composantes et prix

Ce champ se divise en trois parties: COMPOSANTES ET PRIX, COPIE DE SÉCURITÉ, ET GARANTIE. Chacune des parties est décrite dans les pages suivantes. Vous trouverez aussi un exemple de tableau de spécifications complété au Tableau 8.

Il est important de respecter l'ordre proposé pour inscrire les informations.

Composantes et prix

Pour remplir cette première partie, vous devrez indiquer les informations suivantes dans le tableau du champ 13 du Bordereau:

1. la quantité de chaque composante du logiciel, dans la colonne **NOMBRE** (NBRE);

2. la description de chaque composante dans la colonne **COMPOSANTES**, en vous référant à la liste ci-dessous;

3. le nombre de pages des documents d'accompagnement ou autres fascicules, dans la colonne **PAGES**;

4. le format des disquettes (13 cm ou 9 cm), dans la colonne **FORMAT**;

5. le prix de chaque composante (le cas échéant) et le prix de l'ensemble dans la colonne **PRIX**.

Étant donné que, souvent, un prix unique est indiqué pour l'ensemble des documents qui composent le didacticiel, **inscrivez alors ce prix une seule fois sur la ligne des disquettes**. Indiquez le prix d'achat du didacticiel tel qu'il est indiqué dans la publicité fournie par le vendeur.

Tableau 7

TYPES DE COMPOSANTES	
01	Disquettes (9 cm ou 13 cm)
02	Livre (48 pages et plus)
03	Fascicule (entre 12 et 47 pages)
04	Feuillet (moins de 12 pages)
05	Guide pédagogique (enseignants)
06	Guide d'activités (élèves)
07	Autre (Précisez)

Copie de sécurité

En pointant (√) le cercle approprié sur le Bordereau, indiquez si **la copie de sécurité est fournie à l'achat du didacticiel.** Si elle ne l'est pas et qu'elle peut être acquise pour un montant additionnel, indiquez ce montant.

Il est important de noter qu'il ne s'agit pas d'indiquer si l'acheteur peut se faire une copie de sécurité, mais de spécifier si elle est fournie ou non à l'achat du didacticiel.

Garantie

Indiquez l'existence ou non d'une **garantie écrite** en pointant (√) le cercle approprié sur le Bordereau. La garantie, lorsqu'elle existe, se trouve généralement dans la documentation d'accompagnement, sur une fiche détachée ou sur l'emballage du didacticiel.

Tableau 8 TABLEAU DE SPÉCIFICATIONS

13.0	**Composantes et prix** *Voir guide, page 16*	NBRE	COMPOSANTES	PAGES	FORMAT	PRIX
		4	DISQUETTES		9 cm	350.00
		1	LIVRE	172		
		1	GUIDE PEDAGOGIQUE	78		
		1	GUIDE D'ACTIVITES	84		
	Copie de sécurité *Voir guide, page 17*	**Présente** √		**Absente** ○		
		Coût additionnel? Oui ○ Prix_____		**Non** √		
		Pointer (√) les cercles appropriés et indiquer le prix s'il y a lieu.				
	Garantie *Voir guide, page 17*	**Présente** √		**Absente** ○		
		Pointer (√) le cercle approprié.				

14.0 Variante(s) de prix CE TEXTE NE DOIT PAS DÉPASSER 200 CARACTÈRES.

Si le didacticiel évalué fait partie d'une collection, indiquez le prix de la collection complète.

Si le vendeur consent un prix spécial pour l'achat d'un didacticiel en grande quantité, indiquez ce prix et les conditions s'y rattachant.

Si le prix du didacticiel varie selon qu'il est utilisé avec une marque ou une autre de micro-ordinateur, indiquez les variantes.

Si le didacticiel peut être acquis sous licence, complétez la section suivante (15.0 Modalités de licence).

15.0 Modalités de licence

CE TEXTE NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES.

Indiquez toutes les modalités de licence pour: une école, une commission scolaire, une classe, un nombre particulier de micro-ordinateurs ou l'utilisation en réseau.

Indiquez aussi le prix et la durée de la licence, ainsi que l'entente de service après vente et celle de mise à jour, le cas échéant.

Certains éditeurs ont une politique de mise à jour de leurs produits, c'est-à-dire qu'ils s'engagent, pour une période de temps déterminée et selon certaines modalités, à faire parvenir à l'acheteur de nouvelles versions du didacticiel lorsque des corrections ou des ajouts sont effectués sur le produit.

Toutes les informations relatives aux modalités de licence peuvent se trouver dans la documentation d'accompagnement ou dans la publicité fournie par le vendeur. Cependant, il faudra souvent s'adresser directement à l'éditeur pour trouver toutes les données. Autant que possible, donnez toutes les informations pertinentes.

16.0 Micro-ordinateur(s)

Indiquez le ou les types de micro-ordinateurs (PC d'IBM et compatibles, PS/2 d'IBM, MAX-20 de Comterm, Macintosh de Apple, Apple II, Apple II+, Apple IIe, Apple IIc, Apple IIgs, Atari, Amiga, Commodore 64 ou 128, ICON de Unisys) sur lesquels le logiciel fonctionne en mentionnant en premier lieu l'appareil utilisé pour l'évaluation.

17.0 Matériel nécessaire

Inscrivez la quantité minimale de mémoire requise pour faire fonctionner le didacticiel évalué, le ou les périphériques nécessaires et s'il est possible d'utiliser un écran monochrome ou un écran couleur. Décrivez le type et le nombre d'unités de disquette nécessaire.

Enfin, indiquez la version du S.E.D. (système d'exploitation du disque) requise, s'il est nécessaire de l'utiliser.

18.0 Commentaires

CE TEXTE NE DOIT PAS DÉPASSER 200 CARACTÈRES.

Inscrivez tous les renseignements qui vous paraissent pertinents et qui n'étaient pas contenus dans les champs précédents, dans la mesure où ils pourraient influencer les résultats de l'évaluation. Ces renseignements peuvent être de l'ordre de l'information ou de l'ordre de la technique.

Par exemple, s'il s'agit d'informations supplémentaires, vous pourriez indiquer que le logiciel est disponible dans une autre langue, qu'il s'agit d'une traduction ou d'une adaptation française d'un logiciel étranger, qu'il est édité pour d'autres appareils, que d'autres versions du même logiciel sont publiées ou, encore, que le didacticiel évalué a gagné un prix prestigieux.

Enfin, s'il s'agit d'informations à caractère plus technique, vous pourriez, par exemple, mentionner que l'évaluation a été faite sur un appareil ayant une configuration particulière (disque rigide, mémoire vive supérieure à 512 ko), que cette configuration particulière paraît souhaitable ou que le didacticiel fonctionne sous WINDOWS ou sous GEM.

19.0 Éditeur

Inscrivez le nom de l'éditeur, son adresse complète et son numéro de téléphone avec l'indicatif régional.

Ces informations se trouvent habituellement sur l'emballage du didacticiel ou à la page du copyright de la documentation d'accompagnement.

20.0 Distributeur

Si l'éditeur est aussi le distributeur du logiciel, inscrivez IDEM.

Si, par contre, le distributeur est différent de l'éditeur, inscrivez le nom du distributeur, son adresse complète et son numéro de téléphone, y compris l'indicatif régional. Ces informations se trouvent aussi sur l'emballage ou à la page du copyright de la documentation d'accompagnement.

21.0 Description sommaire du didacticiel évalué

CE TEXTE NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES.

La description sommaire du didacticiel évalué est l'aspect du Bordereau qui intéresse en premier lieu les éventuels acheteurs ou utilisateurs qui interrogent la Banque québécoise. Cette description doit donc être complète et claire. L'évaluateur prendra en considération les éléments suivants:

- le but du didacticiel;
- les usagers potentiels;
- le type de didacticiel;
- le contenu du didacticiel;
- les principales particularités techniques du didacticiel.

Le texte descriptif que vous écrirez sur le bordereau devrait les contenir. Souvent, ces informations se trouvent dans la publicité du logiciel ou dans la documentation d'accompagnement.

Le texte qui suit, extrait de *Logibase*, est un bon exemple de description d'un logiciel telle qu'elle devrait apparaître sur le bordereau d'évaluation. Il s'agit de la description du logiciel *Multi-thème* de la compagnie *Informatique Multihexa*.

EXEMPLE :	Destiné au 1er cycle du secondaire, cet utilitaire tutoriel facilite la conception du plan d'un récit d'aventure. Une 1ere partie propose à l'élève des options qui l'aident à structurer son plan. La 2e lui fournit un vocabulaire adapté au thème choisi. L'élève peut recourir à une fonction d'aide qui le guide dans son travail et il dispose d'un bloc-notes intégré au logiciel pour conserver ses idées.

Vous avez maintenant rempli les parties portant sur l'IDENTIFICATION de l'évaluateur et la DESCRIPTION du didacticiel qu'on vous a demandé d'évaluer.

Vérifiez une dernière fois si toutes les informations nécessaires ont été recueillies et consignées, puis passez à la partie ÉVALUATION.

PARTIE 3: ÉVALUATION DU DIDACTICIEL

Cette partie du Guide d'évaluation est la plus importante du fait qu'elle contient les informations nécessaires pour mener à terme le travail d'évaluation proprement dit. Dans le but de faciliter la tâche de l'évaluateur, nous reproduisons ci-dessous le tableau résumant les CRITÈRES et les SOUS-CRITÈRES dont on peut tenir compte pour apprécier la qualité d'un didacticiel. Les sous-critères sont ensuite découpés en un certain nombre d'indicateurs qui ne paraissent cependant pas dans ce tableau.

Tableau 9 CRITERES ET SOUS-CRITERES D'EVALUATION

CRITÈRES	SOUS-CRITÈRES
OBJECTIFS	Explicitation - Sériation
CONTENU	Pertinence - Précision et exactitude - Profondeur et ampleur - Cohérence - Impartialité - Qualité de la langue
PÉDAGOGIE	Démarche - Interactivité - Renforcement - Rétroaction - Qualité de l'évaluation - Pertinence du médium
PROGRAMMES D'ÉTUDES	Conformité des objectifs - Conformité du contenu - Conformité de la démarche
FACTURE	Convivialité - Performance - Contrôle - Polyvalence - Fiabilité - Qualités esthétiques
ADAPTATION À LA PRATIQUE PÉDAGOGIQUE	Adaptabilité - Qualité de la gestion pédagogique - Justification des activités de prolongement - Justification du mode relationnel - Complémentarité de la documentation d'accompagnement
SYNTHÈSE DE L'ÉVALUATION	Forces et faiblesses du didacticiel

LES LOGICIELS-OUTILS: DES ENSEMBLES COMPLETS À ÉVALUER

L'évaluation que vous réaliserez porte non seulement sur le didacticiel en tant que tel, mais doit aussi tenir compte de tous les éléments qui composent le produit évalué. Ces éléments comprennent généralement au moins une disquette et une documentation d'accompagnement. On évalue donc le didacticiel en tant qu'ensemble.

On portera une attention particulière à la DOCUMENTATION D'ACCOMPAGNEMENT, qu'elle soit fournie sur disquettes ou sous forme imprimée. Elle est souvent essentielle pour rendre un didacticiel véritablement opérationnel. Un produit sans documentation d'accompagnement présente, à priori, plus de faiblesses qu'un produit bien documenté. De même, un didacticiel qui présente plusieurs lacunes par rapport aux critères proposés est de qualité plus faible et, conséquemment, sa cote générale est peu élevée.

Mais attention! **Une erreur décelée dans un didacticiel ne devrait pas obligatoirement entraîner une évaluation négative, surtout si elle peut être corrigée par la suite.** Il vaudrait mieux la signaler afin que l'éditeur puisse agir en conséquence.

LA RÉDACTION DES TEXTES D'ÉVALUATION

Les textes d'évaluation que vous rédigerez en complétant le Bordereau sont des textes ayant la forme de synthèses très courtes (généralement 400 caractères). Ces textes devront donc être clairs et signifiants pour l'utilisateur de la Banque québécoise. N'hésitez pas à donner des exemples. Ces textes doivent, dans la mesure du possible, porter sur les critères proposés.

Cependant, l'évaluateur ne doit pas nécessairement tenir compte de chacun des indicateurs proposés. Afin de produire un texte synthétique portant sur chacun des critères généraux, l'évaluateur sélectionnera les sous-critères et les indicateurs qui sont les plus pertinents compte tenu des caractéristiques du didacticiel évalué. Les sous-critères et les indicateurs suggérés par le document constituent donc des balises qui peuvent aider l'évaluateur à porter un jugement sur le didacticiel.

Lorsque vous rédigerez les textes d'évaluation, il est préférable de décrire les faits plutôt que d'utiliser des superlatifs du genre: excellent, très bon ou très mauvais. Le mode impersonnel est aussi préférable au mode personnel (je, nous). Vos textes d'évaluation témoigneront du degré d'excellence d'un didacticiel dans la mesure où ils démontreront en quoi il répond aux critères de qualité proposés.

Enfin, rappelons la nécessité d'écrire et de présenter des textes qui soient irréprochables des points de vue syntaxique et orthographique.

DESCRIPTION DES CRITÈRES D'ÉVALUATION DES DIDACTICIELS

22.0 Objectifs

LE TEXTE-SYNTHÈSE D'ÉVALUATION NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES.

Ce critère d'évaluation a pour objet l'étude des objectifs d'apprentissage proposés par le logiciel. Vous devrez les examiner et porter un jugement **sans toutefois les coter**, par la suite, comme ce sera le cas pour les autres critères de cette partie de l'évaluation.

Ce critère s'appuie sur deux sous-critères:

- l'explicitation;
- la sériation.

Explicitation

Les objectifs d'apprentissage touchent les domaines cognitif, psycho-moteur et affectif. Les objectifs d'apprentissage d'un didacticiel devraient être clairement énoncés dans le programme informatique ou la documentation d'accompagnement. En connaissant les objectifs d'apprentissage du logiciel, les enseignants et les élèves sont mieux placés pour l'utiliser adéquatement.

Quels sont les principaux objectifs d'apprentissage du didacticiel? Les objectifs d'apprentissage sont-ils explicites, c'est-à-dire clairement identifiés dans la documentation d'accompagnement ou le logiciel? Sont-ils déduits, c'est-à-dire que vous devez déduire que le contenu présenté vise l'atteinte

de tel ou tel objectif? Les objectifs conviennent-ils aux usagers potentiels? L'exécution réussie du logiciel permet-elle l'atteinte des objectifs proposés?

Sériation

Les objectifs d'apprentissage du didacticiel devraient être présentés du général vers le particulier (objectif général, objectif intermédiaire, objectif terminal...). Ceci n'est pas une règle absolue, mais de cette façon les enseignants et les élèves peuvent plus facilement trouver des éléments de contenu et identifier le cheminement suivi par le didacticiel avant de l'utiliser.

23.0 Contenu

LE TEXTE-SYNTHÈSE D'ÉVALUATION NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARAC...

Ce critère d'évaluation du didacticiel vise à répondre à deux grandes questions: Le contenu est-il adapté au public-cible? Le contenu a-t-il été bien développé? Il s'appuie sur six sous-critères:

- la pertinence;
- la précision et l'exactitude;
- la profondeur;
- la cohérence;
- l'impartialité;
- la qualité de la langue.

Pertinence

Il s'agit ici de regarder plusieurs aspects. Le contenu du logiciel est-il approprié pour la clientèle visée? Le contenu proposé permet-il l'atteinte des objectifs du logiciel? Le contenu convient-il aux intérêts et au niveau d'apprentissage des usagers potentiels?

Précision et exactitude

Le contenu du logiciel est-il exact? Les informations sont-elles à jour et pertinentes? Les modèles, analogies et exemples utilisés sont-ils réalistes? Sont-ils minimalement explicités? Les modèles sont-ils trop simples, voire même simplistes? Le traitement informatique des modèles et des résultats est-il précis (par exemple, les arrondis en mathématiques)? Le logiciel, s'il y a lieu, utilise-t-il le Système international d'unités et respecte-t-il les règles s'y rattachant?

Profondeur et ampleur

Il s'agit ici d'examiner la densité du contenu et sa mise en pratique. La profondeur doit être regardée par rapport aux objectifs d'apprentissage du didacticiel. Le contenu d'un logiciel peut être très élaboré, mais il peut y avoir disproportion entre

l'importance des éléments d'apprentissage et la quantité des exercices proposés. Il faut s'assurer qu'il existe un équilibre à ce niveau.

Le contenu est-il développé en profondeur ou en surface? Le didacticiel permet-il un approfondissement adéquat de la matière? Le contenu est-il détaillé? Les limites du sujet sont-elles bien identifiées? Y a-t-il des définitions et des explications? Y a-t-il des exemples, des illustrations, des exercices pratiques? Sont-ils adaptés aux usagers potentiels? La quantité d'exercices proposés est-elle équilibrée par rapport à l'importance du contenu?

Cohérence

La structuration du contenu suit-elle des règles de présentation et de rythme favorisant l'apprentissage (du général vers le particulier, du plus facile au plus difficile, du concret vers l'abstrait) ou si elle est plutôt faite dans un ordre imprévisible? Les séquences d'apprentissage sont-elles présentées dans un ordre logique? Sont-elles trop longues, trop denses, trop difficiles?

La documentation d'accompagnement présente parfois, sous forme d'un court texte, d'un organigramme ou d'un tableau, l'organisation du contenu. Est-elle cohérente?

Impartialité

Le didacticiel contient-il des stéréotypes ou des préjugés reliés aux sexes, aux races, aux handicaps, aux classes sociales, aux religions, à l'âge, à la politique ou à la langue? Contient-il des textes ou des illustrations reliés à la violence?

Qualité de la langue

La qualité de la langue doit être examinée aussi bien au niveau de l'écran qu'à celui de la documentation d'accompagnement. Les habitudes de lecture de la clientèle visée et la lisibilité, tant rédactionnelle que typographique, doivent être respectés. Aussi, faudra-t-il s'arrêter aux aspects lexicaux, syntaxiques, sémantiques, et discursifs des textes.

Le vocabulaire est-il adapté aux usagers potentiels? Les phrases sont-elles bien construites? Les mots sont-ils utilisés à bon escient? Y a-t-il des fautes d'orthographe, de ponctuation ou de séparation de mots? Le niveau de lecture est-il adapté?

23.1 Contenu (cote)

Attribuez au contenu du didacticiel une des cotes suivantes et pointez (√) le cercle approprié sur le Bordereau:

A Très bon
B Bon
C Passable
D Faible

24.0 Pédagogie

LE TEXTE-SYNTHÈSE D'ÉVALUATION NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES

Ce critère d'évaluation du logiciel est consacré à la qualité de la démarche pédagogique et à la pertinence du choix du micro-ordinateur. Essentiellement, deux grandes questions se posent. Le type de pédagogie proposé est-il adapté au public-cible? Le micro-ordinateur a-t-il été utilisé efficacement?

Ce champ s'appuie sur six sous-critères:

- la démarche;
- l'interactivité;
- le renforcement;
- la rétroaction;
- la qualité de l'évaluation;
- la pertinence du médium.

Démarche

La démarche pédagogique proposée dans un didacticiel doit être cohérente, systématique et progressive afin que l'élève ne soit jamais dérouté en cours d'apprentissage. Elle doit lui fournir un renforcement et un rétroaction qui lui permettent de progresser vers l'atteinte des objectifs d'apprentissage. Un didacticiel qui rejette les erreurs sans les corriger ou apporter d'explications ne facilite pas l'apprentissage. L'utilisation constructive de l'erreur devrait donc être favorisée.

La démarche proposée facilite-t-elle l'atteinte des objectifs visés? Le type d'approche utilisé (exerciseur, tutoriel, simulation, jeu, etc.) permet-il l'atteinte des objectifs? Le logiciel facilite-t-il la transmission ou la découverte de connaissances, l'acquisition d'habiletés ou le développement d'attitudes? La démarche favorise-t-elle chez l'élève un mode d'apprentissage inductif ou déductif? Le logiciel exploite-t-il positivement les erreurs de l'élève?

Interactivité

L'interactivité est la qualité du logiciel grâce à laquelle s'établit un dialogue constant entre l'élève et le contenu.

Dans un didacticiel, l'interactivité doit être suffisamment soutenue et pertinente pour assurer un déroulement personnalisé et individualisé de l'apprentissage. L'interaction

doit être facile. L'élève n'a pas de difficulté pour communiquer avec le logiciel, comprendre les messages de ce dernier et entrer des données, des réponses ou tout autre sorte d'information. L'élève doit comprendre ce qu'il fait et ce qu'il voit: ce qu'il fait est ce qu'il voit et ce qu'il voit est concret, ne demande pas d'explications supplémentaires.

Les élèves peuvent-ils facilement interagir avec le logiciel? Utilise-t-on des choix multiples? Des menus ou des commandes? L'élève doit-il entrer des mots? Les messages sont-ils compréhensibles et adaptés au niveau scolaire visé? Sont-ils personnalisés ou impersonnels? Est-ce que l'interaction entre l'élève et le logiciel favorise l'apprentissage? Y a-t-il suffisamment d'interaction?

Renforcement

Le renforcement est une réponse fournie par le logiciel sur la compétence de l'élève à réaliser une tâche. *(Exemple: "Bravo! Tu as réussi cet exercice.")* L'élève doit recevoir un renforcement favorisant l'apprentissage. Pour cela il peut être encourageant, diversifié, dynamique, correctif, crédible, pertinent ou explicatif.

Quand le logiciel fournit-il un renforcement à l'élève? Après chaque réponse ou manipulation? Après une erreur? De quel type est le renforcement (textuel, sonore, graphique)? Quelle est la qualité du renforcement? Le renforcement convient-il aux usagers potentiels?

Rétroaction

La rétroaction est une aide fournie par le logiciel sur le contenu ou sur l'utilisation du logiciel. *(Exemple: "Ta réponse est incomplète. Lis bien les explications qui suivent."* ou *"Veux-tu vraiment quitter le logiciel?")* L'élève doit avoir accès à une aide lorsqu'il rencontre une difficulté en cours d'exécution du logiciel. Les messages de correction sur les étapes à suivre pour trouver une solution ou les nouvelles explications d'un concept sont beaucoup plus aidants qu'un message trop rapidement et platement affiché.

De plus, lors de toute opération délicate (destruction de fichier, sortie du programme, changement de réponse, effacement de données, etc.), l'élève devrait avoir la possibilité de confirmer son choix.

Qualité de l'évaluation

Le didacticiel propose-t-il une forme quelconque d'évaluation des apprentissages? Si oui, comment l'élève en est-il informé? S'agit-il de pré-test ou de post-test? Quel est le type de question utilisé (questions à choix multiples, réponses ouvertes, vrai ou faux, ...)? Comment les résultats de cette évaluation sont-ils présentés à l'élève? Comment l'enseignant peut-il avoir accès aux résultats des élèves? Les critères de réussite sont-ils pré-

établis? L'enseignant peut-il les modifier? L'enseignant peut-il bâtir ses propres tests?

Pertinence du médium

Pour le didacticiel que vous évaluez, l'utilisation du micro-ordinateur est-elle justifiée? Pour cela, il faut que le logiciel permette à l'élève d'effectuer des apprentissages et de réaliser des activités qu'il n'aurait pas pu faire aussi bien, aussi rapidement ou aussi complètement à l'aide d'un autre médium.

24.1 Pédagogie (cote)

Attribuez à la pédagogie du didacticiel une des cotes suivantes et pointez (√) le cercle approprié sur le Bordereau :

A Très bon
B Bon
C Passable
D Faible

25.0 Programmes d'études

LE TEXTE-SYNTHÈSE D'ÉVALUATION NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES.

Il s'agit ici de regarder si le didacticiel, par rapport à ses objectifs, son contenu et sa démarche, est conforme aux programmes d'études québécois concernés.

Conformité des objectifs

Existe-t-il une relation entre les objectifs d'apprentissage du logiciel et ceux des programmes d'études concernés? Complètent-ils ceux des programmes d'études?

Conformité du contenu

Le contenu du logiciel est-il équivalent au contenu proposé par les programmes d'études concernés? S'agit-il d'un contenu d'enrichissement? D'un contenu complémentaire?

Conformité de la démarche

Les programmes d'études ont été développés autour de démarches d'apprentissage qui sont signifiantes pour les élèves (par exemple, l'approche historique en sciences humaines, la résolution de problèmes en mathématique). Il serait hasardeux de prétendre qu'un didacticiel s'inscrit parfaitement à l'intérieur d'une de ces démarches. On peut cependant se demander s'il existe une concordance entre la démarche pédagogique que le logiciel propose et celle que le programme d'études véhicule.

25.1 Programmes d'études (cote)

Attribuez à la conformité aux programmes d'études une des cotes suivantes et pointez (√) le cercle approprié sur le Bordereau:

A Très bon
B Bon
C Passable
D Faible

26.0 Facture

LE TEXTE-SYNTHÈSE D'ÉVALUATION NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES.

L'évaluation de la facture d'un didacticiel touche les éléments techniques et esthétiques d'un logiciel. Un logiciel devrait donc être plaisant à regarder et à utiliser. La facture apparaît déterminante pour aimer ou ne pas aimer un didacticiel.

En fait, il faut ici répondre à trois grandes questions: La conception technique convient-elle aux usagers potentiels? A-t-on utilisé efficacement les capacités techniques de l'ordinateur? Le logiciel est-il efficace à communiquer le contenu à l'élève?

Ce critère d'évaluation du logiciel fait appel à six sous-critères:

- la convivialité;
- la performance;
- le contrôle;
- la polyvalence;
- la fiabilité;
- les qualités esthétiques.

Convivialité

Trois choses doivent être considérées ici: les menus ou les commandes, les fonctions et la facilité d'utilisation du logiciel.

- *Les menus ou les commandes*

Dans l'état actuel du développement de la micro-informatique et des logiciels, on devrait favoriser l'utilisation de menus plutôt que l'utilisation de commandes. La transparence du logiciel en serait plus grande et sa manipulation plus facile.

Lorsqu'un didacticiel présente des menus, il faut distinguer les menus d'opération des menus de cheminement. Les premiers font appel au système d'exploitation (par exemple, l'impression, l'enregistrement,...). Les seconds permettent à l'élève de cheminer dans le contenu du logiciel (par exemple, choisir une section ou un chapitre, retourner en arrière,...).

Les menus ou les commandes sont-ils pertinents? Lorsque les menus et les commandes sont tous deux accessibles, les indications mnémotechniques des menus ont-elles une relation évidente avec les commandes afférentes (par exemple, Ctrl I pour IMPRIMER)? Le découpage des menus en

sous-menus est-il adéquat? Les menus et les sous-menus sont-ils clairement présentés?

- *Les fonctions*

Le didacticiel devrait offrir un certain nombre d'outils (de fonctions) facilitant la tâche de l'élève ou de l'enseignant. Ces fonctions devraient permettre de configurer le logiciel selon des besoins particuliers, notamment dans le cas des logiciels dont les fichiers peuvent être modifiés. Elles doivent évidemment faciliter l'atteinte des objectifs visés. Ces fonctions devraient permettre, par exemple, de marquer, de déplacer, d'effacer, d'organiser, de modifier, etc.

- *La facilité d'utilisation*

L'élève ne doit pas rencontrer de difficulté pour communiquer avec l'ordinateur et entrer ses informations. Ainsi, toutes les commandes, fonctions, procédures et réponses qui nécessitent l'utilisation du clavier du micro-ordinateur ne doivent pas entraîner l'utilisation simultanée d'un trop grand nombre de touches. De même, pour cheminer dans l'ensemble d'un logiciel, l'élève ne devrait pouvoir utiliser que les touches les plus significatives.

Le logiciel devrait faciliter le dialogue par l'utilisation de l'interface la plus conviviale possible (clavier, souris, tablette graphique, écran tactile, toute combinaison des interfaces précédentes) en fonction des objectifs pédagogiques visés.

Performance

Le didacticiel doit utiliser à son mieux tout le potentiel technique du micro-ordinateur. L'élève ne devrait pas être embêté par des lourdeurs du système d'exploitation ou des temps d'attente trop longs (par exemple, des calculs qui prennent trop de temps à s'effectuer). S'il y a des délais dans l'exécution du logiciel, des messages explicatifs devraient apparaître.

Contrôle

Le didacticiel devrait offrir à l'élève la possibilité de contrôler le rythme de déroulement et de présentation de l'information. On ne devrait pas trouver des textes ou des graphiques qui sont présentés à l'écran en défilement continu.

L'élève doit pouvoir savoir à tout moment où il se trouve dans le didacticiel (à tel chapitre ou page, au début ou à la fin). Il devrait également être capable de repérer facilement à l'écran, sur une ligne de statut, par exemple, en quel mode il travaille (réponse, rédaction, édition,...) et quelle fonction ou quel outil il utilise (recherche d'un mot, règle ...).

De plus, l'élève devrait avoir la possibilité de "circuler" dans le didacticiel (aller plus en avant, reculer à une section précédente, recommencer une séquence). Il devrait pouvoir accéder en tout

temps au plan du logiciel et pouvoir cheminer dans le contenu selon les objectifs visés et en tenant compte des étapes qu'il a déjà franchies.

Si le didacticiel s'utilise en plusieurs moments consécutifs, il s'avère nécessaire d'offrir la possibilité de sortir du logiciel en tout temps et de revenir à la dernière situation ou séquence. De toute façon, tout logiciel devrait offrir la possibilité de quitter en tout temps.

Polyvalence

Il s'agit de regarder la polyvalence potentielle du didacticiel, c'est-à-dire qu'il devrait offrir la plus grande transférabilité possible des fichiers créés afin de permettre une meilleure intégration technique et pédagogique avec d'autres logiciels. Par exemple, le plan d'un récit d'aventure créé avec un logiciel approprié devrait pouvoir être transféré sur un traitement de texte.

Fiabilité

Le didacticiel doit être fiable, c'est-à-dire qu'il doit pouvoir faire sans problèmes ("bugs") ce qu'il est supposé faire.

Le logiciel doit aussi être protégé contre les manipulations erronées risquant d'interrompre le déroulement du logiciel et frustrer l'élève qui perd des informations. Ainsi, les touches inutiles ou temporairement inutilisées et la touche *break* devraient être désactivées.

Dans certains cas, le didacticiel devra offrir un système de protection des informations de l'élève (par l'utilisation d'un mot de passe, par exemple) pour assurer la confidentialité des informations, des démarches ou des apprentissages.

Lorsque nécessaire, les fonctions d'impression devraient être facilement accessibles et protégées contre les erreurs de manipulation et l'absence d'imprimante. La présence des filtres permettant l'utilisation de plusieurs marques d'imprimantes serait aussi souhaitable.

Qualités esthétiques

Le graphisme, la couleur, la présentation du texte et le son sont des éléments qui peuvent augmenter l'efficacité pédagogique et communicationnelle d'un didacticiel à condition qu'ils soient adéquatement présentés et utilisés.

- *Le graphisme*

Le graphisme, tant à l'écran que dans la documentation d'accompagnement, est-il porteur de sens ou n'a-t-il qu'une valeur esthétique? Est-il pertinent ou non? Est-il un élément central du contenu ou est-il secondaire? Est-il simple ou complexe? Sobre ou chargé?

- *La couleur*

La couleur devrait être utilisée comme un renforcement pédagogique et non comme un instrument pédagogique en soi étant donné les aléas techniques liés à cet aspect (nombre et type de couleurs disponibles par marque de micro-ordinateur).

La qualité de la couleur est-elle adéquate? Est-elle agréable ou fatigante pour l'oeil? Y a-t-il trop de couleurs présentées à l'écran? Sont-elles utilisées à bon escient?

- *La présentation du texte*

La lecture à l'écran n'étant pas facile, le didacticiel devrait profiter de tous les attributs textuels possibles (majuscules, souligné, caractères gras ou italiques, surbrillance, inversé, etc.) sans que l'aspect esthétique de la présentation en soit affecté. Il faut aussi examiner la présentation du texte de la documentation d'accompagnement.

Le texte présenté à l'écran est-il trop dense? La répartition à l'écran est-elle adéquate? Le texte est-il justifié? La grosseur des caractères est-elle adéquate? L'espacement des caractères est-il suffisant?

Le texte de la documentation d'accompagnement est-il correctement imprimé? La grosseur et le type des caractères sont-ils adéquats pour les usagers potentiels? La mise en page est-elle équilibrée?

- *Le son*

Le son est-il un élément actif dans le didacticiel? Est-il nécessaire? Est-il utilisé adéquatement? Sans risque de nuire dans le cadre d'un usage collectif en classe? Le niveau sonore peut-il être contrôlé? Le son est-il utilisé trop fréquemment?

26.1 Facture (cote)

Attribuez à la facture du didacticiel une des cotes suivantes et pointez (√) le cercle approprié sur le Bordereau:

A Très bon
B Bon
C Passable
D Faible

27.0 Adaptation à la pratique pédagogique

LE TEXTE-SYNTHÈSE D'ÉVALUATION NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES.

Ce critère important sert à évaluer dans quelle mesure le didacticiel peut être utilisé efficacement dans les classes du primaire et du secondaire.

L'évaluateur devra tenir compte de sous critères et d'indicateurs ayant rapport à :

- l'adaptabilité;
- la qualité de la gestion pédagogique;
- la justification des activités de prolongement;
- la justification du mode relationnel;
- la complémentarité de la documentation d'accompagnement.

Les possibilités d'adaptation à la pratique pédagogique sont en fait fonction des usagers et des qualités du didacticiel. Ayant déterminé un ou plusieurs usagers potentiels, on pourra apprécier la possibilité d'adaptation pédagogique en se référant au degré de convivialité du didacticiel, à la qualité de sa facture, à ses capacités de traitement et aux résultats qu'il permet d'obtenir.

Adaptabilité

Le contenu du didacticiel est-il modifiable par l'enseignant (peut-il changer ou créer des fichiers)? L'enseignant peut-il adapter le logiciel à des niveaux de difficultés pédagogiques diverses en fonction des élèves ou des groupes auxquels il destine le logiciel? Le logiciel peut-il s'adapter à des contextes particuliers d'enseignement pour des usagers particuliers? Quel travail supplémentaire est exigé de l'enseignant pour apprendre à utiliser le logiciel et l'intégrer en classe?

Qualité de la gestion pédagogique

L'enseignant a-t-il accès à des fonctions de gestion pédagogique (liste de classe, résultats des élèves, prescription de travaux, diagnostic des difficultés des élèves, protection des informations, etc.)? Ces fonctions de gestion pédagogique sont-elles appropriées?

Justification des activités de prolongement

Les activités de prolongement d'un didacticiel sont celles que l'élève peut réaliser en périphérie de l'utilisation de ce logiciel. Le logiciel conduit-il à des activités connexes (recherches, laboratoires, etc.)? Ces activités sont-elles justifiées? Facilitent-elles l'atteinte des objectifs d'apprentissage? Sont-elles adaptées aux usagers potentiels?

Justification du mode relationnel

Le didacticiel est-il fait pour être utilisé par un seul élève ou peut-il être utilisé par plusieurs élèves à la fois? Si les élèves travaillent ensemble avec le logiciel, seront-ils amenés à coopérer entre eux ou à compétitionner? Qu'est-ce qui justifie un type de relation plutôt qu'un autre?

Complémentarité de la documentation d'accompagnement

La documentation d'accompagnement doit faciliter l'utilisation du didacticiel. Elle fournit des informations techniques permettant de configurer et d'adapter le logiciel si nécessaire, d'effectuer l'installation et de réaliser des copies de sécurité. Au point de départ, il devrait être spécifié à qui elle s'adresse (enseignant, élève, les deux).

Pour l'enseignant, la documentation d'accompagnement facilite l'intégration du didacticiel en classe en lui précisant les objectifs d'apprentissage, en lui fournissant des explications sur le contenu et en lui suggérant des stratégies d'utilisation (temps de préparation, temps d'utilisation, mise en situation, connaissances préalables, utilisation du matériel d'appoint s'il y a lieu, évaluation, activités de prolongement).

Pour l'élève, la documentation d'accompagnement facilite l'utilisation du didacticiel en offrant des informations sur le contenu et les objectifs pédagogiques, ainsi que sur les commandes et fonctions à utiliser.

27.1 Adaptation à la pratique pédagogique (cote)

Attribuez aux possibilités d'adaptation à la pratique pédagogique du didacticiel une des cotes suivantes et pointez (√) le cercle approprié sur le Bordereau:

A Très bon
B Bon
C Passable
D Faible

28.0 Synthèse de l'évaluation

LE TEXTE-SYNTHÈSE D'ÉVALUATION NE DOIT PAS DÉPASSER 400 CARACTÈRES.

Le texte-synthèse présente une appréciation globale des forces et des faiblesses du didacticiel. Il s'agit ici de les présenter de façon générale et condensée, et non pas de résumer chacune des parties de l'évaluation qui précède.

28.1 Synthèse de l'évaluation (cote)

Attribuez au didacticiel une des cotes suivantes et pointez (√) le cercle approprié sur le Bordereau:

1 Vu et rejeté
2 Vu et en cours d'évaluation
3 Évalué, mais non recommandé
4 Évalué et recommandé avec réserves
5 Évalué et recommandé

Vous avez terminé l'évaluation d'un didacticiel pour la Banque québécoise des logiciels éducatifs évalués.

Il serait bon, avant de remettre le BORDEREAU rempli, d'effectuer une dernière révision de vos textes pour vous assurer de leur exactitude.

LE BORDEREAU DE COLLECTE DE DONNÉES

ÉVALUATION D'UN DIDACTICIEL

AVANT DE COMMENCER À INSCRIRE LES DONNÉES D'ÉVALUATION SUR LE BORDEREAU, PRENEZ QUELQUES MINUTES, SI CE N'EST DÉJÀ FAIT, POUR LIRE L'INTRODUCTION DU MANUEL DE COLLECTE DE DONNÉES.

ENSUITE, LISEZ LES EXPLICATIONS SE RAPPORTANT À CHACUN DES CHAMPS DU BORDEREAU.

ENFIN, RÉPONDEZ À TOUTES LES QUESTIONS DE LA GRILLE D'ÉVALUATION QUI ACCOMPAGNE CE DOCUMENT. CETTE GRILLE DOIT ÊTRE REMPLIE EN ENTIER.

TITRE DU DIDACTICIEL À ÉVALUER:

PARTIE 1
IDENTIFICATION DE L'ÉVALUATEUR

CHAMP		DONNÉES
NO	NOM	
00.1	Numéro d'ordre	BQ : _____ *Ne rien inscrire dans cet espace.*
00.2	Date de réception au MEQ	*Ne rien inscrire dans cet espace.*
00.3	Message(s)	*Ne rien inscrire dans cet espace.*
00.4	Nom de l'organisme d'évaluation *Voir guide, page 9*	*Nom de l'organisme d'évaluation*
00.5	Nom de l'évaluateur *Voir guide, page 9*	*Nom de la personne qui a évalué le didacticiel*
00.6	Date de l'évaluation *Voir guide, page 9*	*Date de l'évaluation*

PARTIE 2
DESCRIPTION DU DIDACTICIEL

CHAMP NO	CHAMP NOM	DONNÉES
01.0	**Titre du didacticiel** *Voir guide, page 11*	*Titre du didacticiel tel qu'il est indiqué sur l'emballage*
02.0	**Collection** *Voir guide, page 11*	*Nom de la collection, le cas échéant*
03.0	**Auteur(s)** *Voir guide, page 11*	*Personne(s)* *Collectivité, organisme*
04.0	**Publication** *Voir guide, page 11*	*Ville, nom de l'éditeur, année de publication*
05.0	**Numéro de la version** *Voir guide, page 12*	*Numéro de la version tel qu'il est indiqué sur le didacticiel, le cas échéant*
06.0	**ISBN** *Voir guide, page 12*	*ISBN paraissant dans les premières pages du guide*
07.0	**Origine de la production** *Voir guide, page 12*	*Nom du pays d'origine*
08.0	**Aspect linguistique** *Voir guide, page 12*	Français ○ Anglais ○ Autre: _____ *Langue utilisée à l'écran. Pointer (√) le cercle approprié ou spécifier*
09.0	**Type(s) de didacticiel** *Voir guide, page 12*	*Le ou les types appropriés, le type dominant en premier*
10.0	**Usager(s) potentiel(s)** *Voir guide, page 13*	Éducation préscolaire ○ Primaire, premier cycle ○ Primaire, deuxième cycle ○ Secondaire, premier cycle ○ Secondaire, deuxième cycle ○ Adultes ○ Tous ○ *Pointer (√) le ou les cercles appropriés*
10.1	**Groupe(s) d'âge** *Voir guide, page 13*	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 Adultes *Encercler un ou plusieurs âges*
11.0	**Usagers particuliers** *Voir guide, page 14*	*Le ou les groupes appropriés*
12.0	**Programme(s) d'études** *Voir guide, page 14*	*Le ou les programmes appropriés*

DESCRIPTION DU DIDACTICIEL (Suite)

CHAMP		DONNÉES					
NO	NOM	NBRE	COMPOSANTES	PAGES	FORMAT	DURÉE	PRIX
13.0	**Composantes et prix** *Voir guide, page 16*						
	Copie de sécurité *Voir guide, page 17*	Présente ○ Absente ○ Coût additionnel? Oui ○ Prix_____ Non ○ *Pointer (√) le ou les cercles appropriés et indiquer le prix s'il y a lieu.*					
	Garantie *Voir guide, page 17*	Présente ○ Absente ○ *Pointer (√) le cercle approprié.*					
14.0	**Variante(s) de prix** *(200 caractères au maximum)* *Voir guide, page 18*	*S'il y a lieu: prix de collection, prix de quantité, etc.*					
15.0	**Modalités de licence** *(400 caractères au maximum)* *Voir guide, page 18*						
16.0	**Micro-ordinateur(s)** *Voir guide, page 18*	*Marque(s), nommer l'appareil utilisé pour l'évaluation en premier.*					
17.0	**Matériel nécessaire** *Voir guide, page 18*	*Mémoire vive, périphériques, système d'exploitation et no de version, etc.*					
18.0	**Commentaires** *(200 caractères au maximum)* *Voir guide, page 19*						

DESCRIPTION DU DIDACTICIEL (Suite)

CHAMP NO	CHAMP NOM	DONNÉES
19.0	**Éditeur** *Voir guide, page 19*	*Nom, adresse, code postal et numéro de téléphone complet de l'éditeur*
20.0	**Distributeur** *Voir guide, page 19*	*Nom, adresse, code postal et numéro de téléphone complet du distributeur*
21.0	**Description sommaire du didacticiel évalué** *(400 caractères au maximum)* *Voir guide, page 19*	

PARTIE 3
ÉVALUATION DU DIDACTICIEL

CHAMP NO	CHAMP NOM	DONNÉES
22.0	**Objectifs** *(400 caractères au maximum)* *Texte portant sur la qualité des objectifs d'apprentissage du didacticiel* *Voir guide, page 22*	

ÉVALUATION DU DIDACTICIEL (Suite)

CHAMP NO	CHAMP NOM	DONNÉES
23.0	**Contenu** *(400 caractères au maximum)* *Texte portant sur la qualité du contenu du didacticiel.* *Voir guide, page 23*	
23.1	**Contenu (Cote)** *Voir guide, page 25*	Très bon (A): O Bon (B): O Passable (C): O Faible (D): O *Pointer (x) le cercle approprié*
24.0	**Pédagogie** *(400 caractères au maximum)* *Texte portant sur la qualité de la démarche pédagogique du didacticiel.* *Voir guide, page 25*	
24.1	**Pédagogie (Cote)** *Voir guide, page 27*	Très bon (A): O Bon (B): O Passable (C): O Faible (D): O *Pointer (x) le cercle approprié*
25.0	**Programme(s) d'études** *(400 caractères au maximum)* *Texte portant sur la conformité du didacticiel au(x) programme(s) d'études.* *Voir guide, page 27*	
25.1	**Programme(s) d'études (Cote)** *Voir guide, page 28*	Très bon (A): O Bon (B): O Passable (C): O Faible (D): O *Pointer (x) le cercle approprié*

ÉVALUATION DU DIDACTICIEL (Suite)

CHAMP NO	CHAMP NOM	DONNÉES
26.0	**Facture** *(400 caractères au maximum)* *Texte portant sur la qualité de la facture du didacticiel.* *Voir guide, page 28*	
26.1	**Facture (Cote)** *Voir guide, page 31*	Très bon (A): ○ Bon (B): ○ Passable (C): ○ Faible (D): ○ *Pointer (√) le cercle approprié*
27.0	**Adaptation à la pratique pédagogique** *(400 caractères au maximum)* *Texte portant sur les possibilités d'intégration du didacticiel à la pratique pédagogique* *Voir guide, page 31*	
27.1	**Adaptation à la pratique (Cote)** *Voir guide, page 33*	Très bon (A): ○ Bon (B): ○ Passable (C): ○ Faible (D): ○ *Pointer (√) le cercle approprié*
28.0	**Synthèse de l'évaluation** *(400 caractères au maximum)* *Évaluation des forces et des faiblesses globales du didacticiel.* *Voir guide, page 33*	
28.1	**Synthèse (Cote)** *Cote de qualité générale.* *Voir guide, page 33*	Vu et rejeté (1): ○ Vu et en cours d'évaluation (2): ○ Évalué, mais non recommandé (3): ○ Évalué et recommandé avec certaines réserves (4): ○ Évalué et recommandé (5): ○ *Pointer (√) le cercle approprié*

BIBLIOGRAPHIE

Les titres d'ouvrages sans astérisque traitent de sujets généraux en rapport avec la problématique de l'évaluation des logiciels à visée éducative.

Les ouvrages précédés d'un astérisque (*) décrivent des instruments d'évaluation de logiciels éducatifs.

Les ouvrages précédés de deux astérisques (**) traitent des critères d'évaluation des logiciels éducatifs et contiennent des listes de critères.

*ALBERTA EDUCATION (1982)
Evaluator's Guide for Microcomputer-Based Courseware, développé par le "Program Development Division", 22 pages.

ALBERTA EDUCATION (1983)
Computer Courseware Evaluations, A Series of Reports Compiled by The Clearinghouse, Computer Technology Project.

BEAUCHAMP, R. (1979)
Étude de deux modes d'évaluation formative de documents éducatifs: le mode mise à l'essai auprès du public-cible et le mode expertise, Université de Montréal.

*BÉGIN, Y. et LECLERC, M. (1984)
Évaluation des logiciels éducatifs à contenu d'enseignement (didacticiels), communication présentée au congrès 1984 de l'A.I.P.E.L.F., document C-122, I.N.R.S-Éducation, 29 pages.

*BLUM, V.L. (1982)
Evaluating Instructional Software for the Microcomputer: an Analytical Evaluation Procedure, Columbia University Teachers College, thèse de doctorat.

**COHEN-BLUM, V. (1983a)
Criteria for the Evaluation of Microcomputer Courseware, Educational Technology, janvier, pages 9-14.

*COHEN-BLUM, V. (1983b)
A Learner-Based Evaluation of Microcomputer Software, communication présentée au congrès annuel de l'American Educational Research Association, tenu à Montréal, document ERIC ED 233 693.

*DELLA-PIANA, G. (1985)
The Concern for Information Portrayal and Use, communication présentée au 53e congrès de l'ACFAS, 38 pages.

DUBUC, L. (1986)
Banque québécoise, ministère de l'Éducation du Québec, 7 pages.

DUBUC, L. (1986)
Concept de la banque québécoise sur le logiciel éducatif, ministère de l'Éducation du Québec, 6 pages.

**DUBUC, L. et al. (1985)
Pour une meilleure qualité des logiciels éducatifs, Service de la technologie éducative, ministère de l'Éducation du Québec, 38 pages.

**DUBUC, L. (1985)
Normes de qualité du logiciel éducatif, Bip Bip, numéro 37, février, pages 41-44.

*EPIE (Educational Product Information Exchange, voir Blum V.L. et Cohen-Blum V.).

GINGRAS, J.R. (1989)
Élaboration d'une démarche d'évaluation d'un didacticiel à l'état de prototype, thèse de doctorat inédite, Faculté des sciences de l'éducation, Université de Montréal.

**GRAY, J. (1986)
Microcomputers: communications software, Evaluation guide no 13, Northwest Regional Educational Laboratory, Portland, Oregon.

*HOZNAGEL, D.C. (1982)
Microsift Courseware Evaluation (1-87), Northwest Regional Educational Laboratory, Portland, document ERIC ED 226 765, 124 pages.

**JOINT COMMITTEE ON STANDARDS FOR EDUCATIONAL EVALUATION (THE) (1981)
Standards for Evaluations of Educational Programs, Projects, and Materials, McGraw-Hill Book Company, 161 pages.

*MATAIGNE, B. (1987)
L'évaluation des didacticiels, collection La micro-informatique et l'enseignement, édition revue et augmentée, Ministère de l'Éducation du Québec, Service des publications, 131 pages.

*MATAIGNE, B. (1987)
L'évaluation des éditeurs graphiques, document de travail, diffusé par le ministère de l'Éducation du Québec, 22 pages.

**MATAIGNE, B. (1985)
La page écran et ses attributs, ministère de l'Éducation du Québec, 71 pages.

*MATAIGNE, B. (1985)
La documentation d'accompagnement des didacticiels, ministère de l'Éducation du Québec, 20 pages.

*MATAIGNE, B. (1984)
Fiche descriptive de logiciel, Bip Bip, numéro 35, avril, pages 67-73.

*MATAIGNE, B. (1983)
Grille d'évaluation de didacticiels, Direction de la technologie éducative, Direction générale des moyens d'enseignement, ministère de l'Éducation du Québec, code : 54-9696, 23 pages.

*MATAIGNE, B. (1982)
Guide d'examen d'un didacticiel, Direction de la technologie éducative, Direction générale des moyens d'enseignement, ministère de l'Éducation du Québec, code : 54-9569, 38 pages.

*MAURICE, P.-Y. (1987)
Manuel de collecte de données, Direction des ressources didactiques, Banque québécoise, ministère de l'Éducation du Québec, 32 pages suivies du Bordereau de collecte de données.

*MICROSIFT (1982)
Evaluator's Guide for Microcomputer-Based Instructional Packages, Northwest Regional Educational Laboratory, publication de ICCE (International Council for Computers in Education), 47 pages.

*MICROSIFT (Microcomputer Software and Information for Teachers, voir Holznagel, D.C.)

*NCTM (1982)
Guidelines for Evaluating Computerized Instructional Materials, édité par le «National Council of Teachers of Mathematics», 26 pages.

*NEAECS (1983)
Guide to the Software Assessment Procedure, NEA Educational Computer Service, 2e édition, 32 pages.

**POTTS, J.F. (1986)
Ingredients for Quality Education Software, communication présentée au «Computers in Education Seminar», Université York, juin.

DALE R. G. (1982)
Evaluation of Microcomputer Courseware. Computer in Education Series. Oise Press. 119 pages

*RHÉAUME, J. (1985)
Analyse de didacticiels : approche sémiologique. communication présentée au 53e congrès de l'ACFAS. 6 pages

**ROBLYER, M.D. (1981)
When is it "Good Courseware"?. Problems in Developing Standards for Microcomputer Courseware. Educational Technology, octobre, pages 47-54

*ROTH, S. (1984)
Pass or Fail, NEA Decides. Publisher's Week. juin. 2 pages (voir aussi NEAECS)

SCRIVEN, M. (1981)
Evaluation Thesaurus. Point Reyes, EdgePress

***STONE, D. (1988)
The great communicators, face off. PC Magazine. 7 (1). janvier. pages 233-253

**STUFFLEBEAM, D.L. et MADAUS, G.F. (1983)
The Standards for Evaluation of Educational Programs, Projects and Materials : a description and summary. dans "Evaluation Models". Kluwer-Nijhoff Publishing. pages 395-405

WAGER, W. (1981)
Issues in the Evaluation of Instructional Computing Programs. Educational Computing Magazine. 1(3). pages 20-22

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

FIN